NES-T2-NOE

KONAMI®

SPIELANLEITUNG



Ⓣ

KONAMI®



GRATULATION, BUSTER!

Endlich haben Sie Ihr Traumland erreicht. Und genau so, wie Sie es sich vorgestellt haben, ist es voller Action und Abenteuer. Bevor Sie den geheimnisvollen Freizeitpark betreten, sollten Sie zunächst diese Anleitung lesen – nur um sicherzustellen, daß Sie wissen, worauf Sie sich einlassen.

INHALTSÜBERSICHT



EIN ECHT BEZAUBERNDER BRIEF



Lieber Buster Bunny,

zur Eröffnung unseres neuen Vergnügungsparks lade ich Sie und all Ihre Freunde zu einem ganzen Tag voller Freifahrten ein. Ja, Sie lesen richtig .... ein kostenloser Tag mit Spaß und Spielen.

Und die Sache hat keinen Haken!

Unser neuer Park bietet so aufregende Dinge wie den Autoscooter, den Wild-West-Zug, die Wasserrutsche, die Achterbahn und den lustigen Irrgarten. Und warten Sie bloß, bis Sie die echt süße Kartenverkäuferin kennenlernen. Sie ist ja so freundlich.

Kommen Sie also alle in den Vergnügungspark, von dem ganz Acme Acres geträumt hat. Vertrauen Sie mir. Sie werden eine haarsträubend-gute Zeit haben.

mit freundlichen Grüßen

Mr. T.J. Funn (ein stiller Bewunderer)

WAS ZU TUN IST, WENN SIE IM PARK SIND

Nun, da Sie durch Mr. Funns (alias Montana Max) Brief in den seltsamen, neuen Vergnügungspark gelockt wurden, gibt es kein Zurück mehr. Keiner aus der leichtgläubigen Gang kann nach Acme Acres zurückkehren, bevor er nicht die fünf Attraktionen von WACKYLAND bewältigt hat. Dies ist die größte Falle, die sich Montana Max je für Buster Bunny und seine Kumpanen ausgedacht hat.

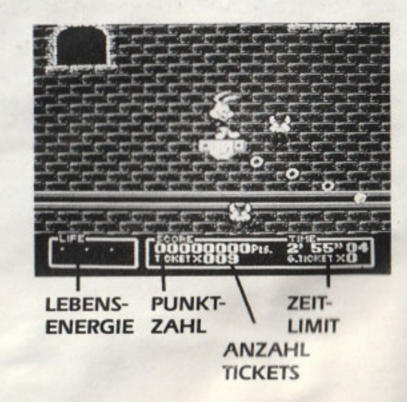
Zunächst legen Sie das Spielmodul in Ihr NES ein. Schalten Sie das Gerät an, und betrachten Sie die Einleitung, die nun eingeblendet wird. Drücken Sie nun die START-TASTE, um den Parkeingangs-Screen aufzurufen. Hier können Sie entscheiden, welche Attraktion Sie zuerst betreten möchten. Zur Auswahl stehen: Wasserrutsche (Log Ride), Westernzug (Train), Autoscooter (Bumper Cars) und Achterbahn (Roller Coaster). Der lustige Irrgarten (Fun House Maze) kann erst betreten werden, wenn Sie die anderen vier Fahrgeschäfte gemeistert haben. Und: Am Kartenhäuschen (Ticket Booth) kommen Sie immer vorbei.
Zur Auswahl bewegen Sie Buster mittels des CONTROL PADS zu der entsprechenden Abteilung des Parks. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, betätigen Sie die START-TASTE.

In jeder Abteilung werden Sie darüber informiert, wie Sie vorgehen müssen, um das Fahrgeschäft bzw. die Falle zu überleben. Die A-TASTE ruft den Text ab, und die START-TASTE läßt Sie Ihr Abenteuer beginnen.

DIE VORSCHRIFTEN DES PARKS

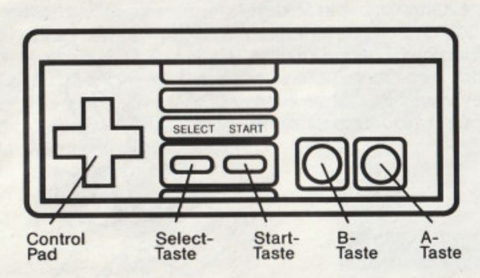
Für jede Fahrt benötigen Sie eine bestimmte Anzahl von Tickets. Wie in jedem großen amerikanischen Vergnügungspark braucht man für das coolste Fahrgeschäft auch die meisten Tickets. Zu Beginn des Spiels erhalten Sie einige Tickets. Um mehr Fahrkarten zu bekommen, müssen Sie Shirley the Loon in ihrem Kartenhäuschen aufsuchen. Aber im Gegensatz zu der Behauptung im Brief von Mr. Funn sind die Tickets hier nicht gratis erhältlich! Jede Fahrkarte kostet eine bestimmte Anzahl von Punkten, die Sie bei den anderen Fahrten sammeln müssen. Durch die Benutzung Ihrer Tickets können Sie einen Stage, den Sie bereits gespielt haben, so oft Sie mögen, wiederholen.

Die Spielmethode und die Charaktere sind bei jedem Fahrgeschäft verschieden. Sie können jederzeit jedes beliebige Fahrgeschäft wählen, je nachdem, wieviele Tickets Sie besitzen. Eine Ausnahme bildet der lustige Irrgarten. Um dort hineinzugelangen, benötigen Sie VIER GOLD-TICKETS. So eine Karte erhalten Sie immer dann, wenn Sie eines der vier Haupt-Fahrgeschäfte gemeistert haben. Sobald Sie Ihre vier Gold-Tickets verdient und den lustigen Irrgarten betreten haben, können Sie den Irrgarten immer wieder aufsuchen, so lange, bis dieser Stage durch den Sieg über Montana Max gemeistert wurde.



Sinkt Ihre Lebensenergie auf Null, stürzen Sie in einen Abgrund des Vergnügungsparks. Überschreiten Sie das Zeitlimit, endet Ihre Fahrt. Dann können Sie den Stage mit einem Continue erneut wagen oder das Spiel beenden und zum Titel-Screen zurückkehren.

IHR SCHICKSAL STEUERN



START-TASTE	Drücken, um das Abenteuer zu beginnen. Während des Spiels zum Aktivieren und Deaktivieren der Pausefunktion.
SELECT-TASTE	Während des Spiels nicht belegt.
A-Taste	Drücken, um die Textanzeige am Eingang zu dem Fahrgeschäft abzurufen. Näheres: siehe individuelle Fahrtinstruktionen!
B-TASTE	Näheres zur B-TASTE: siehe individuelle Fahrtinstruktionen.

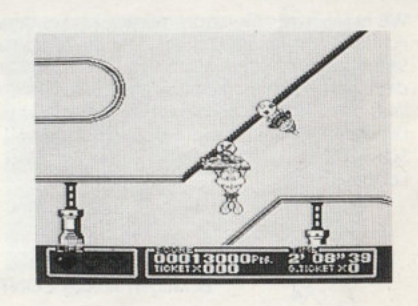
DAS KARTENHÄUSCHEN

Hier arbeitet die berüchtigte Kartenknipserin Shirley the Loon. Sie haßt diesen Job und erzählt all ihren Freunden, daß sie die Stellung nur so lange innehat, bis Montana Max sie endlich zum Ober-Zuckerwatten-Dreher befördert. Bis es soweit ist, läßt sie ihren Frust an Ihnen aus, indem sie Punkte für zusätzliche Fahrkarten kassiert.



DIE ECHT HAARIGE ACHTERBAHN

Nur ein krankes Hirn konnte sich so eine entsetzliche Fahrt ausdenken. Und natürlich wissen wir, wem dieses kranke Hirn gehört, nicht wahr, Mr. Montana Max? Egal, dieses Fahrgeschäft bietet eine Tonne umwerfender Grafiken. Und wenn Babs von einem Gegner getroffen wird oder in eine Falle stolpert, verliert sie einen Teil ihrer Lebensenergie. Unglücklicherweise kann Babs selbst nicht angreifen. Sie kann lediglich den Gefahren ausweichen. Sie müssen Babs bis zur Ziellinie führen.





SPIELER:
BABS BUNNY

STEUERUNG

Drücken Sie das CONTROL PAD nach links oder rechts, um im Sprung Hindernissen auszuweichen. Zum Ducken (Kriechen), das CONTROL PAD nach unten drücken.

Die A-TASTE drücken, um zu springen.

Die B-TASTE drücken, um über oder unter den Achterbahnschienen zu rotieren.

HINWEIS: Sammeln Sie Überraschungs-„Objekte", um Bonuspunkte zu erhalten.

DER A-A-A-A-A-A-A-A-AUTOSCOOTER

Wenn Sie hartes Gerangel mögen, ist dies genau die richtige Fahrt für Sie. Um die Gegner, die von allen Seiten auf Sie zukommen, zu besiegen, müssen Sie diese in das „Schwarze Loch" schieben. Das Ganze läuft dreimal ab, denn die Fahrt geht über drei Runden. Jedesmal, wenn Plucky Duck in das Schwarze Loch fällt, verliert er einen Teil seiner Lebensenergie.





**SPIELER:
PLUCKY DUCK**

STEUERUNG

Betätigen Sie das CONTROL PAD, um Ihr Fahrzeug zu manövrieren.

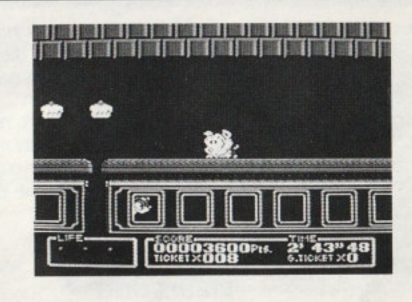
Halten Sie die A-TASTE gedrückt, bis die Schubanzeige ausschlägt, und lassen Sie die Taste dann los, um zu beschleunigen.

Zum Bremsen drücken Sie die B-TASTE.

HINWEIS: Wenn Sie ein Fahrzeug mehrmals rammen, erscheint ein Objekt, das Sie aufnehmen sollten. Der Gegner kann Sie dann nicht mehr sehr weit wegschieben. Sie hingegen sind nun in der Lage, den Gegner bis nach Panama zu schleudern! Diese Kraft hält aber nur eine bestimmte Zeit an.

DER VOLLKOMMEN ABGEDREHTE WILD-WEST-ZUG

Choo-Chooooooooo! Paß auf, Hamton. Dieser Zug wird von ein paar echt harten Hombres gesteuert. Sie müssen sich vom hintersten Wagen bis zur Lokomotive durchschlagen und dabei allen Hindernissen und Gegnern ausweichen. Ihr Ziel ist es, den Lokführer, Arnold the Pit Bull, zu erreichen. Nur, wenn Sie diesen schlagkräftigen Typen besiegen, wird Sie der Zug an Ihr Ziel bringen: Safetyville, USA.





**SPIELER:
HAMTON**

STEUERUNG

Das CONTROL PAD nach links oder rechts drücken, um vor- bzw. zurückzugehen.

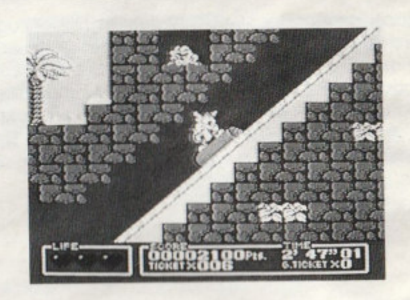
Das CONTROL PAD nach unten drücken, um sich zu ducken (auch Schweinchen können sich ducken).

Zum Sprung die A-TASTE drücken.

Zum Angriff die B-TASTE betätigen.

DIE HOCHGESCHWINDIGKEITS-WASSERRUTSCHE

Hier müssen Sie verdammt geschickt sein, um Ihren Kopf über Wasser zu halten. Während Sie auf dieser außer Kontrolle geratenen Fahrt raketengleich nach unten schießen, müssen Sie den gegnerischen Angriffen ausweichen. Auch dies ist eine Fahrt, bei der Furrball selbst nicht angreifen, sondern sich nur verteidigen kann. Wenn Sie die Ziellinie erreichen, können Sie sich gratulieren, denn dann sind Sie ein echt guter Videonaut.





SPIELER: FURRBALL

STEUERUNG

Das CONTROL PAD nach links oder rechts drücken, während Sie sich auf dem Baumstamm oder im Sprung befinden.

Das CONTROL PAD nach unten drücken, um sich zu ducken.

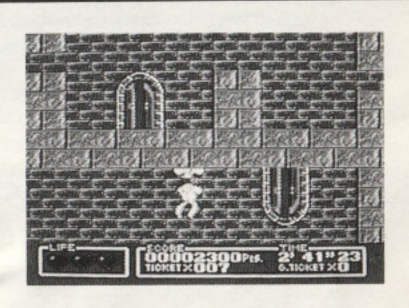
Die A-TASTE drücken, um zu springen.

Um die Balance wiederzufinden, die B-TASTE und das CONTROL PAD nach links oder rechts drücken.

HINWEIS: Riskieren Sie ruhig nasse Füße, um spezielle Objekte aufzunehmen, die Ihnen sofort Bonuspunkte einbringen.

DER LUSTIGE IRRGARTEN

Dies ist Ihr letztes Ziel im Vergnügungspark. Aber um diesen spaßigen Alptraum zu erreichen, müssen Sie zunächst die anderen vier Wackyland-Fahrten bewältigen. Denn nur dann erhalten Sie die vier GOLD TICKETS, die Sie benötigen, um den Irrgarten betreten zu dürfen. Im Inneren müssen Sie sich in einem Labyrinth zurechtfinden, das genauso verwirrend ist, wie diese verrückten Worträtsel. Suchen und besiegen Sie Montana Max. Das ist nicht einfach, denn der Irrgarten ist in unzählige Gänge unterteilt, die wiederum durch geheimnissvolle Türen miteinander verbunden sind.





SPIELER: BUSTER BUNNY

STEUERUNG

Zum Erkunden das CONTROL PAD nach links oder rechts drücken.

Das CONTROL PAD nach unten drücken, um sich auf den Bauch zu legen.

Zum Springen die A-TASTE betätigen.

Die B-TASTE drücken, um eine Salto-Kick auszuführen.

Zum Beschleunigen gleichzeitig die B-TASTE und das CONTROL PAD nach links oder rechts drücken. Während des Beschleunigens das CONTROL PAD nach unten drücken, um zu gleiten.

HINWEIS: Wenn Sie eine Tür erreichen, drücken Sie das CONTROL PAD nach oben, um diese zu öffnen.

DIE GEGNER IN DIESEM GEMEINEN VERGNÜGUNGSPARK



MONTANA
MAX



RODERICK
RAT



ARNOLD
THE
PIT BULL

ELMYRA



SHIRLEY
HE LOON



BATSY

BEHANDELN SIE IHR KONAMI-SPIELMODUL MIT SORGFALT

- Dieses KONAMI-Spiel ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltkreisen. Es darf keinen harten Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.
- Die Steckleiste darf nicht berührt werden oder mit Wasser in Kontakt kommen, da ansonsten die Schaltkreise beschädigt werden können.
- Vergewissern Sie sich, daß das NES-Basisgerät ausgeschaltet ist, bevor Sie ein Spielmodul einlegen oder entfernen.

KONAMI®

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY





Printed in Japan